

95年夏トロントにミニテemapark開設

[illegible]

エイリアス社の「パワーアニメーター」紹介

ニチイ、新タイプの

マイカルクリエイトを設立

出願人 三谷／公開番号 63-48419。
 (公告の場合の出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付。登録番号とどめた。それぞれ詳

112716番、61-312062。
 「遊戯用答

アミューズメント CG ワールド

九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6841(代)
広島販売 広島市中区河原町11-17ルミデビル 電話082(293)7978(代)
名古屋販売 愛知県名古屋市中東区社方1-8-4 電話052(702)9030(代)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-604 電話022(287)3903(代)
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7973(代)



スーパーマッスルボマー
同社TVプロレスゲーム「マッ
スルボマー」の続編で、内容は
3本勝負の格闘ゲームになった。
"CPシステムII"でOP価格
17万9千円。【カプコン】No.482

ドリームサッカー 94
ラフプレイも可能なTVサッカ
ーゲーム。全部で8チーム。フ
ォーメーションは4種類から選
択。基板OP価格15万8千円。
【アーダイスト】No.482

Jリーグサッカー・Vシュート
Jリーグの許諾を得ているTV
サッカーゲーム。通信機能で4
人(1チーム2人)までプレイ
可能。基板販売のみでOP価格
14万8千円。【ナムコ】No.482

話題のマシン

(第478号～第482号)



リアルパンチャー
同社パンチングマシン「ソニッ
クプラストマン」タイプ。プレ
イヤーの顔を撮影し画面の敵に
当てはめる機能が付いた。定価
122万5千円。【タイトー】No.478

豪血寺一族 2
TV対戦格闘ゲームで前作のバ
ージョンアップ版。キャラクタ
ーは13人に増え、強力な「発
動機」を追加。基板OP価格17
万8千円。【アトラス】No.482

ダライアス外伝
「F3パッケーシステム」第
2弾ソフト。横スクロールシ
ューティング「ダライアス」の続
編。カートリッジOP価格5万
8千円。【タイトー】No.482

チェイスボンバーズ
2人用TVカーレースゲーム機。
ゲーム中に得たアイテムで他車
を妨害できるのが特徴。選べる
車は5種類。定価162万5千円。
【タイトー】No.482

オペレーションウルブ 3
2人用TVガンゲーム機で「オ
ペレーション」シリーズの3作
目。全部で6ステージ構成。25
インチモニター使用でOP価格
78万円。【タイトー】No.482

クイズ・アンド・ドラゴンズ
ファンタジーRPGの世界を舞
台にしたTVクイズゲーム。2
人同時プレイも可能。「CPシ
ステム」で基板OP価格12万8
千円。【カプコン】No.482



三丁目のタマ・わかくた&レンズ
14インチモニターでアニメが見
れる定額型乗物機。ボタンや乗
客の声に反応して画面の「タマ」
がアクションを起こす。定価106
万2千5百円。【セガ社】No.480

三丁目のタマ・タマいれ大会
ボールを発射して「タマ」の持
っているカゴに入れていく2人
用プライズゲーム機。一定得点
以上で景品を払い出す。定価49
万7千5百円。【セガ社】No.480

ハットトリッカーPK・パート2
ペダルを踏んでボールを弾き、
ゴールに入れるアーケードゲー
ム機。3ゴールすると景品払い
出しがプレイを選択可。OP
価格97万5千円。【宝楽】No.479

ワンダーショット
大型の景品カプセルを打ち出し、
中央のポケットに入れるプライ
ズゲーム機。カプセルは専用キ
ーで開ける。OP価格98万8千
円。【トーフジャパン】No.479

ジャンケンおとつと
「カブキマン」人形とボタンで
じゃんけんをし、勝てばハンマ
ーで人形を叩くというアーケ
ードゲーム機。OP価格72万
円。【アイマックス】No.479

すもう大会
スマートボールタイプのプライ
ズゲーム機。相撲の土俵を模し
た盤面上にある横綱のイラスト
版を倒すと景品を払い出す。O
P価格46万円。【友栄】No.478

総目録索引
No.80 第460号(93年11月1日)掲載
第452号(93年7月1日)～第455号(93年8月15日)
No.81 第465号(94年2月1日)掲載
第457号(93年9月15日)～第460号(93年11月1日)
No.82 第471号(94年5月1日)掲載
第461号(93年11月15日)～第464号(94年1月15日)
No.83 第472号(94年5月15日)掲載
第465号(94年2月1日)～第468号(94年3月15日)
No.84 第475号(94年7月1日)掲載
第469号(94年4月1日)～第472号(94年5月15日)
No.85 第480号(94年9月15日)掲載
第473号(94年6月1日)～第477号(94年8月1日)



スーパーマリオワールド・ポップコーン
ポップコーンの自動販売機。味
は3種類。キャビネット右側の
ルーレットで当たりが出るとラ
ムネ菓子も払い出す。OP価格
135万5千円。【バンプレスト】No.480

ラブラブシミュレーション
ビデオカメラで撮り込んだ客の
顔を他の顔と合成しプリント
アウトするという合成写真作成
装置。定価490万円。
【九狼貿易】No.473

いけいけシリーズ・ウルトラマン
カプセル自販機付きの定額型乗
物機。「ウルトラマン」をデザ
イン。前後にローリング。1人
乗りでOP価格28万8千円。
【バンプレスト】No.479

ゴジラ上陸
ボール投げのアーケードゲーム
機。盤面上部の都市へ進行する
3匹の怪獣を一定タイム阻止す
ると景品を払い出す。OP価格
135万5千円。【バンプレスト】No.480

総目録

No. 86

本誌「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で①明らかなコピー機や②とくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は①フリッパー、②TVゲーム機、③アーケードゲーム機(プライズマシンを含む)、④乗物機、⑤その他に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。(一部前号からの繰り越し)



アタック・オブ・ザ・ソルギア
同社「ギャラクシアン3・シア
ター6」の第2弾ソフト。CG
画像のシューティングゲーム。
改造キット販売でOP価格198
万円。【ナムコ】No.478

グレートスラッガーズ 94
TV野球ゲームでシリーズ2作
目。打者の表情を表示したり、
1人プレイのゲームモードが増
えた。基板販売のみでOP価格
15万8千円。【ナムコ】No.478

デモリションマン
同名映画をテーマにした米国ウ
ィリアムズ社製フリッパー。銃
形式フリッパーボタン、動くミ
ニカーやクレーンなどに特徴。
定価2万円。【タイトー】No.478



スポーツファッション
LDによる実写映像を見ながら
本物の釣りざおやリールを操作
する魚釣りシミュレーションゲ
ーム。難易度は3段階。定価243
万7千5百円。【セガ社】No.479

テザードタンク
CG基板「モデル2」使用のT
Vタンク戦ゲーム機。キャノン
砲発射時にハンドルが震動。景
点を3段階に切替え可能。定価
235万円。【セガ社】No.479

ソニックウィングス 2
「ネオジオMVS」用ソフト。
「ソニックウィングス」の続編
で、横画面スクロールになっ
た。骨折シーンや派手な演出
などが特徴。カセット定価6万
8千円。【ADK/SNK】No.478

痛快GANGAN行進曲
「ネオジオMVS」用ソフト。
実行のある画面構成の格闘ゲ
ーム。骨折シーンや派手な演出
などが特徴。カセット定価6万
8千円。【ADK/SNK】No.478

大江戸ファイ
システム「AX」第1弾のTV
対戦格闘ゲーム。背景やキャラ
クターに実写撮影込み画像を採
用。基板販売のみでOP価格16
万8千円。【金子製作所】No.478

ぶにつきいず
「CPシステム」の第28弾で客
下物組合せ型のTV対戦格闘
ゲーム。選抜消しも可能。O
P価格9万8千円。【コンパイル/カプコン】No.478



ザ・Jリーグ1994
Jリーグの許諾を得ているTV
サッカーゲーム。選手キャラク
ターに撮り込み画像採用。ゲー
ムはポイント制。基板OP価格
19万7千5百円。【セガ社】No.480

天狼の書・死闘
「ネオジオMVS」用ソフトの
TV対戦格闘ゲーム。宝玉をめ
ぐって8人の格闘家が戦う。強
力な必殺技もある。価格未定。
【ビスコ】No.480

ザ・キング・オブ・ファイターズ 94
「ネオジオMVS」用ソフト。
3人のキャラクターで構成され
たチーム同士が勝敗を争うTV
対戦格闘ゲーム。カセット定価
6万8千円。【SNK】No.480

機動戦士ガンダム・EXレビュー
TVアニメ「機動戦士ガンダム」
のキャラクターを採用したTV
格闘ゲームの前作をバージョ
ンアップ。基板OP価格17万8千
円。【バンプレスト】No.479

グレイト1000マイルラリー
システム「AX」第2弾のクラ
シックカーレースゲーム。画面
は4方向へスクロール。実車の
撮り込み画像で12ステージ構成。
価格未定。【金子製作所】No.479

古今東西・千支物語
ネコと十二支の対決をテーマに
した客下物組合せ型のTV対
戦格闘ゲーム。全部で12ステ
ージ構成。基板販売のみでOP
価格14万8千円。【ビスコ】No.479



ぶよぶよ通
客下物組合せ型のTV対戦格
闘ゲームである前作をバ
ージョンアップ。全部で32ステ
ージ構成。基板販売のみで定価17
万円。【コンパイル/セガ社】No.482

バーチャコップ(Pタイプ)
CG基板「モデル2」使用の2
人用TVガンゲーム機。内容は
DXタイプと同じ。20インチモ
ニターと拡大鏡を併用。定価152
万5千円。【セガ社】No.482

バーチャコップ(DX)
CG基板「モデル2」使用の2
人用TVガンゲーム機。弾の当
たった箇所により敵の倒れ方
異なるのが特徴。50インチ画面
で定価200万円。【セガ社】No.482

ハイパーティーショット
実写撮り込み画像採用のTVゴ
ルフゲーム。カードを引いてプ
レイを有利にするアイテムを得
られるのが特徴。基板価格は非
公開。【ビデオシステム】No.480

カイザーナックル
「F3パッケーシステム」第
1弾ソフトで、TV対戦格闘ゲ
ーム。基板とカートリッジのセ
ット販売でOP価格15万8千円。
【タイトー】No.480

ラビッドヒーロー
縦スクロール画面のTVシュー
ティングゲーム。武器は2種類。
全部で8ステージ構成。基板販
売のみでOP価格14万8千円。
【NMK/メディア商事】No.480

The Future Is Now
SNK

SAMURAI SPIRITS

真サムライスピリッツ
©SNK 1994

霸王丸地獄変

ネオジオ満員御礼、侍魂第二弾「真サムライスピリッツ」益々大好評!

新登場!!

ご存じ侍魂日本大活劇、再び参上。

腕立つ華も新登場。
再び修羅の道をゆく。
剣の道に終わりなし。
霸王丸が、右京が、十兵衛が。

お待ちかね侍魂日本大活劇第二弾、
今度は何処で、ひと暴れ?



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ

SNK CORPORATION

本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
TEL.06(339)5588 FAX.06(339)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井ビル8F)
TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区森野町14-2-25
TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市中区東区陸前町3001
TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19
TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(339)7175

ネオジオゲームもJAMMAゲームも ネオ50なら鮮明大画面!

人気ネオジオゲームを2種類搭載OK、大画面＆高画質で/
内蔵コネクタの切り替えでJAMMA規格ゲーム基板も
搭載可能/明るい場所でも鮮明な50インチ大画面と
高音質スピーカー。さらに充実機能も満載した
ネオ50が、新たな快適プレイと高収益を実現します。

NEO50

MULTI VIDEO SYSTEM NEO-FIFTY



●50インチPVMモニター搭載。
NEO-MVH MV2標準装備。
JAMMA基板搭載可能●電源電圧:
AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:200W
●総重量:300kg●外形寸法(mm):幅1,146×奥行2,200×高さ3,200
(調節可能)×全高3,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

新たな定番! SNKオリジナル・ゲームマシン!!



NEO29

ネオジオ4本用筐体
●28インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,440



NEO CANDY29

JAMMA仕様筐体
●28インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:108kg●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,560



NEO CANDY25

JAMMA仕様筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(mm):幅630×奥行950×全高1,488



NEO25

ネオジオ4本用筐体
●25インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●本体重量:89kg●外形寸法(mm):幅630×奥行950×全高1,358



NEO19

ネオジオ4本用筐体
●18インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:80kg●外形寸法(mm):幅520×奥行845×全高1,340 ※キャスター付でアップリイト台(オプション)取り付け時は、全高1480mm

視線をキャッチ!
楽しさいっぱい!!
アミューズメントの超人気モノ。
個性派マシンとキャラで高収益。

**どびきりオシャレに、
便利になって新登場!**
スペースもとらず、メンテナンスもす
ごく簡単/ぬいぐるみが入れる100
φカプセルもそのまま使えて高収益!



カラーは2タイプ!

大好評! まぜまぜボタンで楽しさアップ。



1人用

ネオカーニバルスペシャルミニ

●外形寸法:幅900×奥行883×高さ1,880mm
●重量:151kg●消費電力:AC100V110W

ゲーム性をプラス。
インカムをプラス。
最初にボタンを押して、自分で景品をかきまぜる。
この楽しさがプレイヤーに大好評! 景品の山も常
に平らに保ち、安定した集客力を発揮します。



2人用

ネオカーニバルスペシャル

●外形寸法:幅1,650×奥行883×高さ1,880mm
●重量:257kg●消費電力:AC100V180W

ナムコのCG格闘ゲーム「鉄拳」基板

左右攻撃を駆使

「サイバーコマンド」、「アドライバー」SDも



鉄拳

中村雅哉社長からCG格闘ゲーム機「鉄拳」が十二月上旬に、CGパットルゲーム機「サイバーコマンド」のDXタイプが十二月五日に発売となる。また「アドライバー」(前号本欄参照)のSDタイプが十一月二十八日に発売となった。

「鉄拳」はSCEとの共同開発による新CG基板「システム11」(本紙第2号参照)の第一弾ソフト。キャラクターは全部で八人。八方向レバーでキャラクターを前後進で操作し、発射攻撃を加えるゲーム。画面の視点切替

無数のボールで

トゴの「パニックボール」

この前方でコミカルに動く二つのキャラクターの中へ、ボールをどんどん投げ入れていくもので、二人同時プレイもできる。手前がボールの



パニックボール

訂正 前号本欄に掲載の「パニックボール」は、まだ発売されておらず、近く発売される予定。

中古ゲーム機の「売」ならタイガー商事におまかせ下さい。

中古大型機買います

より高く買います。



最新中古大型機売ります

より安く売ります。

株式会社タイガー商事 TEL. 06(962)9425(代)
大阪市鶴見区今津中1-7-12 FAX. 06(962)4556

● 振込先 近畿銀行 出店 普通 279271 株式会社タイガー商事
倉庫 大阪市鶴見区中茶屋2丁目1番10号 TEL. 06(913)8615

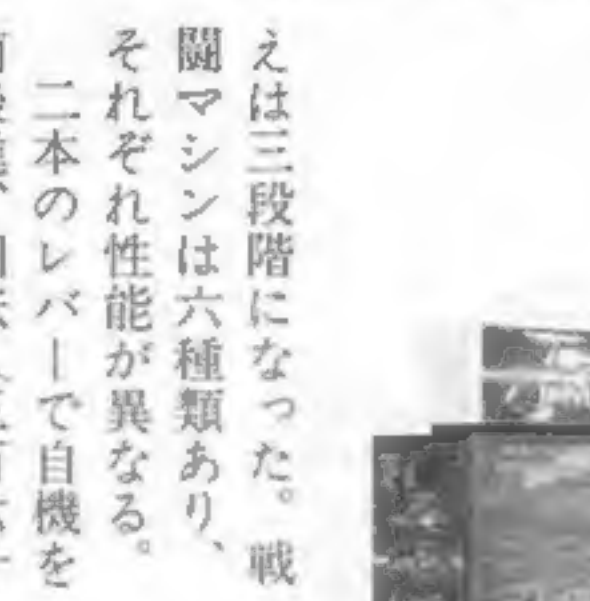
ビデオシステムのTVレバー
体力ゲージ設定

ネオジオ「パワースパイクスII」



パワースパイクスII

ビデオシステム(本社東京、リックヒーロー)シリーズの新バージョン。選手キャラクターに振り込み画像を使用し、動きが滑らかなった。通常は斜め上から見た下からの画面構成だが、スローイン時には上からの視点で広範囲を表示。四十二



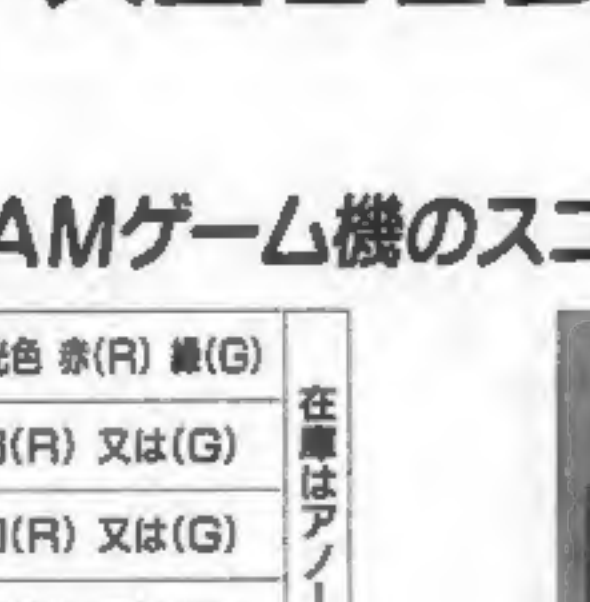
パワースパイクスII



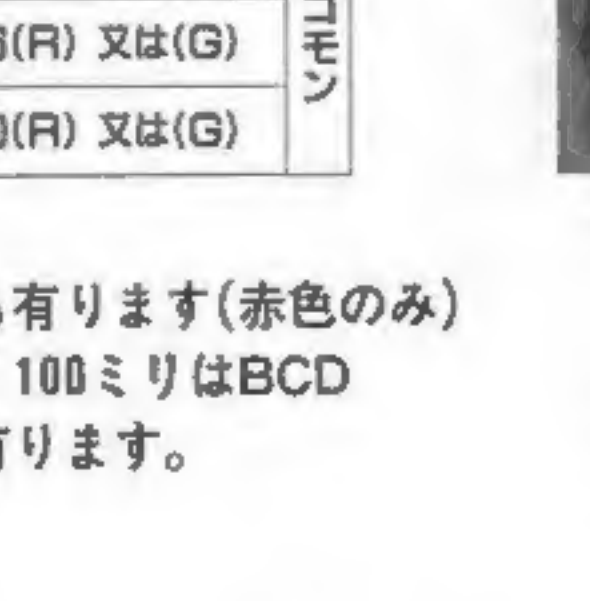
パワースパイクスII



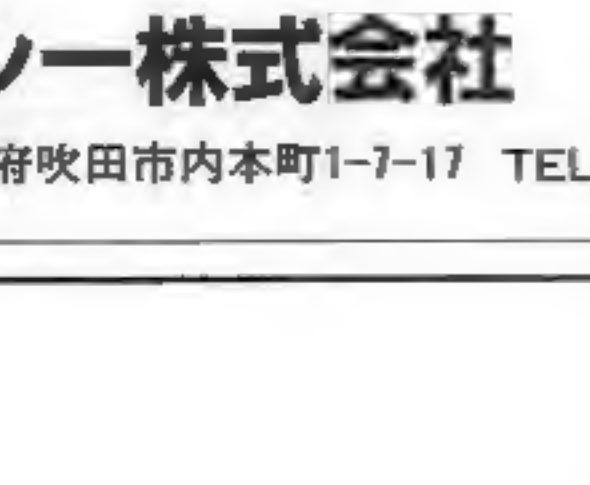
パワースパイクスII



パワースパイクスII



パワースパイクスII



パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

パワースパイクスII

大幅に向上「バーチャファイター2」

10人で格闘試合

セガ社、「バーチャコップ」アップも



バーチャファイター 2 (DX)



バーチャファイター 2 (ニューアストロ)



バーチャコップ (アップライト)

「バーチャファイター2」が十一月十五日に、ニューアストロタイプに、動きもより滑らかになった。前作の「世界格闘トーナメント」からアップライト型が十一月末に発売となった。大会に格闘家たちが出場する。この設定。キャラクターは新しく二人が加わり計十人になった。前作同様八方向レバーと三つのボタンを使い、

ある程度自動的に攻撃を行なうので、初心者でも簡単に操作できる。三秒以内に相手の体力をゼロにするか、相手のリングの外へ落とすと一本先取り。設定ポイント先取得のステージへと進む。一人用の場合は、ゲーム終了時に、新たに「段位認定」や上達へのアド

バイスなどの表示が加わった。二人用ではプレイヤー同士の対戦。DXは「スーパーメガロ2」キャビネットのPタイプより幅が五・六センチ、奥行きが三・七センチの改造キット(キャビネットを全面改造し「2」を組込む)百四十万円。音声出力を向上させた、ニューアストロタイプは

OP価格七十六万円。紙第2号本欄参照)のアップライト型は29センチでPタイプより幅が五・六センチ、奥行きが三・七センチになった。OP価格七十四万円。なおPタイプは20センチだが、拡大鏡を使用し33センチ画面となっている。

切替可能。ターゲットボタンで、ボールから目標までの距離を表示できる。画面の上や右にはコースのマップ、ボールの状態、風向きなどを表示。ゲーム開始時には三秒以下のスタートダッシュがあり、各ホール終了時に以下だとスタートダッシュが二つ減り、イーグルなど好成績の場合は増える。スタートダッシュがなくなるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

クルッと回転 狙えるプライズ てんくる 超デカ120φカプセル使用 多種多様な景品を入れて売上げUP!!

● 4つの景品カプセルが美しいミラー板とともに回転。電光点滅ランプを景品の位置で止めるとその景品が払い出される。
● リプレイ、Wチャンスで楽しさを増す。
● 景品カプセルは上部から自動補給。
● 空カプセル40個付き。
● 浮き彫りデザインキャビネット採用。
● お求めやすい価格/インカムも良好!!

仕様: 幅620mm×奥行600mm×高さ1,950mm
AC100V・約50W 88kg
120φカプセル約50個収納
〒91-5211

開発・製造元
ダイショー商会
TEL.0720-70-3892 FAX.0720-70-3894
〒570 大阪府大阪市東淀川区13-12

特許・実用新案出願中

特許・実用新案出願中

タイター「F3」第4弾
42カ国サッカー

「ハットトリックヒーロー95」



ハットトリックヒーロー95

カ国から一チームを、またチームのエースを八人から選択。国とエース選手の手組合わせで、そのチームの特性が異なる。八方向レバーと三つのボタン(シュートとスラ

ボタン(シュートとスラディング、パスとトラフディング、ダッシュ)を操作。パスはボタンを押す長さで距離を調節できる。シュートやパスはカーブをかけることも可能。また、ダッシュボタン連打でドリブルが速くなる。ゴールシーンを再生する。VTRシーンや試合中に猫や女性が入る。力加減などを選び、ボタンで決定。

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

画面の視点を四段階に

風営規制続く業界

11月	10月	9月	8月	7月	6月
30 21 19 14 11 10 9 1 セガ社「ガルボ市川」(千葉・市川)オープン	31 26 13 行政手続法施行。「VRエキスポ94」(名古屋、14日) 広島県協、アジア競技大会選手村にゲーム場開設(16日) カブコン対データイースト著作権訴訟、カブコンが訴え取り下げ和解	22 21 20 4 1 JAMMA/AOU/NSA懇談会(東京)「風営法問題への対策の合意作りなど課題に 、りんくうパーク(大阪・泉佐野)開園、サノヤス・ヒノノ明昌がほとんどの遊園施設を運営 開西国際空港・国際線出国ゲートラウンジにカブコンとコナミがそれぞれ風営8号店を開設 JAPMEA第70回理事会(東京)「JAMMA/日経によるマルチメディアアシンプジウム(東京) JAMMA/JAPEA共催「第32回AMショー」(千葉・幕張メッセ、23日) AOU中西、梅原両名誉顧問に感謝する会(東京)	26 通産省の諮問機関、AM空間産業研究会「AM空間産業振興ビジョン調査研究報告書」発表	21 20 18 16 15 8 7 1 製造物責任(PL)法公布「95年7月施行、 タイト「新作展(東京、8日大阪)「リアルハンチャー」など披露 JAMMA第27回理事会(東京)「JAMMA、電取法の第三者承認制度について、セミナー(東京) ナムコ「たまご帝国」(東京・二子玉川)開園、世界リノート博「開園(和歌山、9月25日)MI Dが「ポルトヨーロッパ」(11月3日再オープン、 アトラス新作展(東京)「豪血寺一族2」発表 セガ社「ジョイボリス」(横浜)オープン、タイト「新作展(東京など全国4カ所)」「F3パッケージ システム」とソフト「カイザーナックル」など4作を発表 警察庁、平成6年版警察白書「発表	29 28 22 21 15 ★ 2 1 AOU第15回理事会(東京) SNK記者発表会(千葉・幕張)「ネオジオCD」を発表。「東京おもちゃショー」(千葉・幕張メッ セ、15日) セガ社、通信カラオケ事業への参入を発表「10月13日に販売子会社「SMN」設立 AOU第16回理事会および第5回総会(東京)「新会長に入江昭彦氏 セガ社新作展(東京、23日大阪)「ウイングウォー」「スポーツフィッシング」など発表 カブコン新作展(東京、大阪など全国8会場、27日)「ヴァンパイア」発表 初のAOU「店舗管理者研修会」(群馬・高崎、30日) タイト「新社長に中村紘一氏、長谷川桂祐氏は副会長に(8月4日東京で就任披露会)。コナミは上月景 止会長が社長を兼任、西村靖雄氏退任
8 2 オランダのアムステルダムで「VANエキスポ」(14日)。米田 マイアミで「IAAPA94」(15日) 米田サウスダコタ州、住民投票でVLT機合法化する州憲法を改正	14 13 12 6 1 米田ラズベガスで「ファンエキスポ」(14日) フランスのパリで「アミューズエキスポ94」(18日) 英国ロンドンで「ALプレビュー」(13日) イタリアのローマで「ENADA94」(16日) 米田のデイトナ・スティンボール社、「セガビッパル社」に社名 変更、台湾、台中で「TAM」(18日)	28 23 22 16 米田ラズベガスで「ファンエキスポ」(14日) フランスのパリで「アミューズエキスポ94」(18日) 英国ロンドンで「ALプレビュー」(13日) イタリアのローマで「ENADA94」(16日) 米田のデイトナ・スティンボール社、「セガビッパル社」に社名 変更、台湾、台中で「TAM」(18日)	27 24 20 中国、北京で初の「中国北京国際AMショー」(26日) セガUSA社、デイトナ・スティンボール社買収で合意 米田サンノゼにナムコ・アメリカ社「マジックエッジセンター」1 号店開設	29 27 20 メキシコシティで「EXIME94」(21日) 米田ミッドウェー社DBB会合「クルーシンUSA」発表 米田、家庭用TVゲームソフト業界2団体「レイティング発表」I DSA方式は5段階	12 中島英行氏死去
1 米田ナムコ・オペレーションズ社とアラジンズ・キャッ 併し「ナムコ・サイバータイムメント社」に	23 香港で初の米田AAMA主催「AAE94」(19日) 米田アタリゲームズ社DBB会合 オランダで「TILE94」(16日) 米田サウスダコタ州最高裁、VLT機は憲法違反との判決「8月12 日以後VLT機営業は全面禁止に 米田シカゴで夏季「CES」(25日)	22 14 12 8 米田ニューヨークで第4回フリッパ世界大会「PAPA94」(16 日) トルコで初の「ウエルカム94」(27日)。ハンガリーで遊技機展 「Hunia94」(27日)。スペインのレバサ社、イタリアのイ ンビュロベックス社がTV機「ベース」を初めて逮捕 メキシコ連邦警察、TVゲーム機「ベース」を初めて逮捕	12 4 中国、国家著作権局、家庭用TVゲーム機のコピーヤーに初の行政 罰決定 中国、北京で初の「中国北京国際AMショー」(26日) セガUSA社、デイトナ・スティンボール社買収で合意 米田サンノゼにナムコ・アメリカ社「マジックエッジセンター」1 号店開設	1 米田ナムコ・オペレーションズ社とアラジンズ・キャッ 併し「ナムコ・サイバータイムメント社」に	

1994年の動き

5月	4月	3月	2月	1994年1月	1993年12月
27 19 17 10 英国バーチャリティ・グループ社の日本子会社設立を発表 JAMMA第26回理事会(東京)「セガ社新作展(東京、19日大阪)「デイトナUSA・ツイン」発表 バンプレスト初の4部門合同新作展(東京、24日大阪、26日名古屋)「マジンガーZ」など発表、宮城 県協研修会(仙台)「新会長に遠藤昭康氏 JAMMA第6回総会(箱根)「役員定数増加、新副会長に植原彬人氏、JAPMEA第69回理事会および 同第14回総会(鳥取・米子)「新理事に能美政彦氏 JAMMA、従来のゲーム機用景品のガイドライン「仕入れ価格は二百円程度以下」を徹底	30 29 26 22 14 9 ★ 警察庁、93年12月末現在の8号営業所数と設置台数など明らかに、店舗数は3年連続増加 よみうりランドで、ホワイトキヤニオン「運転開始 セガ社、ガルボ(大阪)オープン 志摩スベイン村(三重・志摩)開園 全開開発センター、レジャー白書94「発表、JAPMEA第68回理事会(大阪) 中山幸雄JAMMA会長、藍綬褒章受章(7月21日東京で授賞式) 貞鍋正氏死去(6月3日東京でお別れ会)	29 24 20 ナガシマスパーランドで「ホワイトサイクロン」運転開始 AOU「AMセミナー」(東京) JAMMA第25回理事会(東京)「景品提供機基準案を検討	10 7 5 スペースワールドで「流星ライナー・タイタン」運転開始 JAMMA「電気用品取締法改正の動向及びPL制度に関するセミナー」(東京) JOU第21期総会(熱海)「優良機メーカー表彰	24 22 18 2 1 関西精機製作所が業務閉鎖、SNK、プロボウリング大会(4月13・16日開催)への協賛を発表 JAPMEA新年懇談会(宮崎) VRワールド94「Gifu」(岐阜、20日)「セガ社など主催 AOU94「ミニーズメント・エキスポ」(千葉・幕張メッセ、23日)「NSA第9回総会(幕張メッセ) 警察庁、風俗営業等の状況「発表「18号店増加に概ね大型化進む	31 東京地裁、ナムコ「バックマン」を無断コピーした電子出版で技術的論争に初の著作権侵害の判決
17 ★ 5 4 ★ 任天堂、香港に子会社、香港任天堂設立 韓国TVゲーム機メーカー団体「KAMMA」発足 ハンガリーで初の「SZ94」(18日) SNK、英国ロンドンに欧州子会社「SNKヨーロッパ」設立 米田バリー社、「バリー・エンタテインメント社」に社名変更	27 26 23 台湾、台北地裁、コピーヤー4名に禁錮9カ月の実刑判決 フランスでTV機「ベース」の販売業者2社を摘発 セガ・オブ・アメリカ社とMGM社提携「共同でTVゲームソフト 開発と映画制作、スペインのバルセロナで「FER94」(29日)	30 25 24 米田シカゴ郊外で、AAMA/IFPA「フリッパ世界選手権大 会」(24日) 台湾、台北地裁、コピーヤー4名に禁錮9カ月の実刑判決 フランスでTV機「ベース」の販売業者2社を摘発 セガ・オブ・アメリカ社とMGM社提携「共同でTVゲームソフト 開発と映画制作、スペインのバルセロナで「FER94」(29日)	22 米田シカゴ郊外で、AAMA/IFPA「フリッパ世界選手権大 会」(24日) 台湾、台北地裁、コピーヤー4名に禁錮9カ月の実刑判決 フランスでTV機「ベース」の販売業者2社を摘発 セガ・オブ・アメリカ社とMGM社提携「共同でTVゲームソフト 開発と映画制作、スペインのバルセロナで「FER94」(29日)	16 15 1 ナムコ・アメリカ社新社長にケビン・ヘイズ氏 米田AAMA、合併でNANI社を設立し通信型AM事業に参入 カブコン対データイーストの著作権訴訟、米田連邦地裁がカブコン の予備的禁止命令の申請を却下 米田シカゴ郊外で「ACME94」(19日)。イタリア、リミニで 、春のENADA94「(20日) 米田任天堂とアタリゲームズ社、NESセキュリティチップ訴訟の 和解を発表「アタリゲームズ社が和解金を支払う 台湾、台北で「TAE94」(29日) 米田「ウィリアムズ/ニンテンドー」社設立	28 米田ニューヨークで第4回フリッパ世界大会「PAPA94」(16 日) トルコで初の「ウエルカム94」(27日)。ハンガリーで遊技機展 「Hunia94」(27日)。スペインのレバサ社、イタリアのイ ンビュロベックス社がTV機「ベース」を初めて逮捕 メキシコ連邦警察、TVゲーム機「ベース」を初めて逮捕
26 米田ラズベガスで冬季「CES」(19日)。オランダで「VANエ キスポ」(18日) 韓国、ソウル地裁、JK社と新電子社の社長をコンピュータ プログラム保護法違反で逮捕 ドイツ、ハンブルグで「インターシャウ94」(23日) コナミ、台湾に子会社「台湾コナミ」設立。英国ロンドンで「AT E94」(27日) ドイツ、フランクフルトで「IMA94」(29日)	★ 9 7 フランス・パリ郊外で「フォーレンエキスポ」(10日) 米田、上院でTVゲームのレイティングに関する公聴会 セガUSA社社長にネット・デヴィッツ氏(94年9月にアラン・ス トーン氏が社長) 台湾・法務部、SNKの米田子会社の訴えでコピーヤーのスーパ 社を初めて著作権法で摘発 米田ラズベガス、テーマパーク「MGMグランドアドベンチャー」 を含むカジノホテル「MGMグランド」オープン	17 フランス・パリ郊外で「フォーレンエキスポ」(10日) 米田、上院でTVゲームのレイティングに関する公聴会 セガUSA社社長にネット・デヴィッツ氏(94年9月にアラン・ス トーン氏が社長) 台湾・法務部、SNKの米田子会社の訴えでコピーヤーのスーパ 社を初めて著作権法で摘発 米田ラズベガス、テーマパーク「MGMグランドアドベンチャー」 を含むカジノホテル「MGMグランド」オープン	18 フランス・パリ郊外で「フォーレンエキスポ」(10日) 米田、上院でTVゲームのレイティングに関する公聴会 セガUSA社社長にネット・デヴィッツ氏(94年9月にアラン・ス トーン氏が社長) 台湾・法務部、SNKの米田子会社の訴えでコピーヤーのスーパ 社を初めて著作権法で摘発 米田ラズベガス、テーマパーク「MGMグランドアドベンチャー」 を含むカジノホテル「MGMグランド」オープン	17 フランス・パリ郊外で「フォーレンエキスポ」(10日) 米田、上院でTVゲームのレイティングに関する公聴会 セガUSA社社長にネット・デヴィッツ氏(94年9月にアラン・ス トーン氏が社長) 台湾・法務部、SNKの米田子会社の訴えでコピーヤーのスーパ 社を初めて著作権法で摘発 米田ラズベガス、テーマパーク「MGMグランドアドベンチャー」 を含むカジノホテル「MGMグランド」オープン	18 フランス・パリ郊外で「フォーレンエキスポ」(10日) 米田、上院でTVゲームのレイティングに関する公聴会 セガUSA社社長にネット・デヴィッツ氏(94年9月にアラン・ス トーン氏が社長) 台湾・法務部、SNKの米田子会社の訴えでコピーヤーのスーパ 社を初めて著作権法で摘発 米田ラズベガス、テーマパーク「MGMグランドアドベンチャー」 を含むカジノホテル「MGMグランド」オープン

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回 順位	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	真サムライスピリッツ (SNKネオジオ) Samurai Shodown II (SNK)	8.38
2	バーチャファイター (セガ社) Virtua Fighter (Sega)	7.44
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 (SNKネオジオ) The King of Fighters'94 (SNK)	6.63
4	ドラゴンボールZ2 - スーパーバトル (バンプレスト) Dragon Ball Z2 - Super Battle (Banpresto)	6.60
5	対戦ばずるだま (コナミ) Crazy Cross (Konami)	6.45
6	Vゴールサッカー (テクモ) V Goal Soccer (Tecmo)	6.30
7	パワードギア (カプコン) Armored Warriors (Capcom)	6.15
8	スーパーストリートファイターII・エックス (カプコン) Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	6.08
9	バブルシンフォニー (タイトー) Bubble Symphony [Bubble Bobble 2] (Taito)	5.93
10	ぷよぷよ通 (コンパイル/セガ社) Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	5.89
11	グライアス外伝 (タイトー) Darius III (Taito)	5.86
12	クイズ365 (中日本リソース/タイトー) Quiz 365* (Nakanihon)	5.83
13	プロ麻雀・極 (アテナ/サミー) Mahjong Professional "Kiwame" (Athena)	5.79
14	グレートスラッガーズ 94 (ナムコ) Great Sluggers 94 (Namco)	5.73
15	雷電 DX (セイブ/日本システム) Raiden DX (Seibu)	5.69
16	スーパリアル麻雀 P IV (セタ/サミー) Super Real Mahjong P IV* (Seta)	5.65
17	ガンバード (彩京/ジャレコ) Gunbird (Psyko/Jaleco)	5.64
18	スペースインベーダー DX (タイトー) Space Invaders DX (Taito)	5.56
19	スーパ上海 (ホットビー/タイトー) Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.50
20	Jリーグサッカー・Vシュート (ナムコ) V-Shoot (Namco)	5.46
21	上海 III (サン電子/タイトー) Shanghai III (Sun)	5.41
22	クイズ・アンド・ドラゴンズ (カプコン) Quiz & Dragons* (Capcom)	5.31
23	極上パロディウス (コナミ) Fantastic Journey (Konami)	5.17
24	雷電 II (セイブ/日本システム) Raiden II (Seibu)	5.13
25	上海 II (サン電子) Shanghai II (Sun)	5.09

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

前回 順位	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	バーチャコップ (セガ社) Virtua Cop (Sega)	8.84
2	スポーツフィッシング (セガ社) Sports Fishing (Sega)	8.20
3	ガンバレット (ナムコ) Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	8.13
4	リッジレーサー (DX) (ナムコ) Ridge Racer (DX) (Namco)	8.09
5	デイトナUSA (ツイン) (セガ社) Daytona USA (Twin) (Sega)	8.08
6	バーチャファイター (DX) (セガ社) Virtua Fighter (DX) (Sega)	7.93
7	デイトナUSA (DX) (セガ社) Daytona USA (DX) (Sega)	7.63
8	ウイングウォー (ツイン) (セガ社) Wing War (Twin) (Sega)	6.73
9	リッジレーサー 2 (SD/DX) (ナムコ) Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	6.64
10	デザートタンク (セガ社) Desert Tank (Sega)	6.60
11	リーサルエンフォーサーズ II (コナミ) Lethal Enforcers II (Konami)	6.43
12	ファイナルラップ R (SD) (ナムコ) Final Lap R (SD) (Namco)	5.47
13	アウトランナーズ (セガ社) Out Runners (Sega)	4.94
14	それいけ! ココロジ 2 (セガ社) Soreike Kokorogy 2 (Sega)	4.88
15	アンダーファイアー (タイトー) Under Fire (Taito)	4.87

■フリッパー (FLIPPERS)

1	スタートレック・ネクストゼネレーション (ウィリアムズ/タイトー) Star Trek The Next Generation (Williams/Taito)	5.67
2	ワールドチャレンジサッカー (プリミア/サミー) World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	5.33
3	ロイヤルランブル (データイースト) Royal Rumble (Data East)	5.25
4	デモリションマン (ウィリアムズ/タイトー) Demolition Man (Williams/Taito)	5.00
5	アダムスファミリー (ミッドウェー/タイトー) Addams Family (Midway/Taito)	4.67

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	リアルパンチャー (タイトー) Real Puncher (Taito)	7.09
2	カルマアイ (データイースト) Karma Eye (Data East)	6.77
3	X-DAY (ナムコ) X-Day (Namco)	6.25
4	ストリートシューター (トーゴ) Street Shooter (Togo)	6.14
5	エキサイト・スピードホッケー (セガ社) Exciting Speed Hockey (Sega)	5.63

調査ロケーションの設置機を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示した。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

冬休み商戦の主役達、人気急上昇中!!

いやすら『CANCAN KID』をこらしめろ!!

パオパオ銃でバケツに弾を入れ、住家から追い出しちゃえ!!

6人用
ヘキサタイプ
だからスペース
を選ばない

目を見張る華やかさ!
景品落としゲームをよりハイクオリティに!

仕様
■寸法: W1,200mm D2,100mm H2,235mm
■重量: 250kg ■消費電力: 750W
■91-52301
■専用カプセルが150 30個収納
(ぬいぐるみが入るサイズ)

AMUSEMENT TAKARA 株式会社タカラアミューズメント 機器事業本部
〒111 東京都台東区浅草1-10-2 YS-1ビル
TEL.03(5828)5311 FAX.03(5828)5310

SYSTEM SERVICE PRIZE COLLECTION

Go! Go! 年末商戦、今人気の商品大特集!!

NEW

ワーナー・ランバートポーチ
●14種/100個入 OP価格/30,000円
◎ワーナー・ランバート株式会社

ワーナー・ランバート2
●15種/100個入 OP価格/30,000円
◎ワーナー・ランバート株式会社

スミ・マスコット ドンビー
●21cm/4種/100個入 OP価格/30,000円
◎リップ・テレビ朝日

戦艦艦のイメージキャラクター パンコ
●3種/100個入 OP価格/30,000円
◎日本食研

ベネトンF1 Tシャツ
●5種/100個入 OP価格/30,000円
企画・発売元 ベネファッション (株)

ベネトンF1 ポーチ
●5種/100個入 OP価格/30,000円
企画・発売元 ベネファッション (株)

ジャングルリング オールスターシリーズ
●17cm/8種/100個入 OP価格/30,000円
◎ジャングルリング株式会社/アール・アール株式会社/ワイフ・アール・アール株式会社/プロダクション/アール・アール・アール株式会社

ジャングルリング 新日本プロレス
●17cm/8種/100個入 OP価格/30,000円
◎NJPW/サンライズ(各都道府県)プロレス/アール・アール・アール株式会社/アール・アール・アール株式会社

のりもの今どきのOLとわらわら
●18cm/5種/100個入 OP価格/30,000円
◎SYSTEM SERVICE CO., LTD.

INFORMATION

オリジナル商品ぬいぐるみの企画・製造から、ゲーム景品用や販促用のものまで、ぬいぐるみに関することなら何でもご相談下さい。少量での発注も承ります。また、掲載商品の他にも、各種取り扱っております。

●キャンディーお菓子セット
ミルキキャンディー(10g) / 9,500円
キャンディー詰め合わせ(10g) / 8,150円
フルーツラムネ(2400g) / 7,350円
お菓子詰め合わせ(1500g) / 17,000円

●カプセル入り景品
カプセルカプセル(300個) / 22,500円
カプセルカプセル(300個) / 18,500円
カプセルカプセル(300個) / 14,500円
カプセルカプセル(300個) / 11,500円

●セット景品
お楽しみセット(75個/100個) / 19,000円
時計セット(75個/100個) / 18,000円
ジャンボ景品セット(10個/50個) / 50,000円

その他、カプセル用景品全般取り扱っております。

パンプレットの景品も各種取り扱っております。お気軽にお申し付け下さい。

SYSTEM SERVICE CO., LTD.
システムサービス株式会社

〒171 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手袋ビル4F
TEL.03(5951)6600 FAX.03(5951)3449

SYSTEM SERVICE PRIZE COLLECTION

スーパリアル麻雀 P.V.

人気シリーズ第5弾
スーパリアル麻雀
最新作。
学園を舞台に
いよいよ登場。

**トキメキ
稼働中**

●新キャラクターが256色表示の美しいグラフィックに、脱衣麻雀の最高傑作が完成。
●前作をはるかに超える動画枚数1000枚を導入、劇場用アニメーション級のなめらかな動きが実現しました。
●今まで同様、恵の長い高稼働率をお約束します。

遠野 づき 藤原 綾 早坂 晶

©1994 SETA CO., LTD. JAPAN

GOOFY HOOPS

グーフィー フーズ

仕様
寸法: W660.4×D571.5×H209.55
重量: 113.25kg
消費電力: 200W(最大)
※仕様は改良等のため、やむなく変更することがあります。

アメリカ直輸入
プライズマシン
登場!
75¢のカプセル
対応!

※設定点をクリアすると
と景品が払い出されます。
※多種多様なロケーション
に対応できるように設定
がいろいろできます。
※2人交互対戦プレイ可能。
※雰囲気盛り上げるモ
ニター画像や音声がでま
す。

SPALDING
NBA
FANTASTIC
CHICAGO BULLS
STEEPLE CHASE

DRIFT OUT '94

THE HARD ORDER
ドリフトアウト'94

目指せワールドチャンプ!
ドリフトを駆使して世界を駆けろ!

ドリフトアウト'94はWRC(World Rally Championships)を題材とした、パードビュー視点(斜めトップビュー)のカーレースゲームです。

WRCの魅力を十二分に堪能してくれ!

メーカー名、車名、
カラーリング
などが
実在のまま。
うれしい!

誰でも気軽に遊んでもらえる!

KIRA KIRA 五目ならべ

連珠貴族

対戦相手は
誰やが!

早指し将棋
五月陣戦2

近日
発売!

Mid-Term Results Shows Home Videos In Slump

Although the coin-op business is experiencing a definite downturn, it is certainly not as serious as the slump in exports of home video games. Although Nintendo's revenue is down, its net income remains firm. Sega's revenue is also stable at around the same level as Nintendo's. Taito and Namco also continue to grow steadily. By November 23, these four companies announced their results for the mid-term ended September 1994 as follows.

Nintendo

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced mid-term revenue of ¥166,097 million, down 36.2% from the same term a year ago, and net income of ¥26,663 million, down 18.0%. 99.6% of total revenue came from the sales of home video games such as "Super Famicom" (Super NES). However, the export ratio dropped sharply from 59.1% a year ago to 38.5%.

Commenting on the decrease in revenue, Nintendo points the finger at the slump in the American and European markets due to the price collapse. Nintendo predicts that revenue for the fiscal year ending March 1995 will be ¥340,000 million, and net income ¥52,000 million (see "Game Machine" No. 483), the same as its revised forecast of October 4.

Sega

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥151,071

million, down 24.7% from the same period a year ago, and net income of ¥8,419 million, down 47.1%.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥26,217 million, down 4.3%, home videos ¥84,585 million, down 39.8%, operation income ¥36,547 million, up 16.4%, and others ¥3,719 million, up 168.7%. The export ratio dropped from 68.2% in the same period a year ago to 59.0%.

Concerning its revenue from coin-op games, Sega explained that although its revenues increased overseas thanks to the success of "Daytona USA", it failed to grow in Japan due to the stagnant domestic market. Operation income, however, grew thanks to large amusement locations such as "Galbo" and "Joypolis".

Sega revised its forecasts for the fiscal year ending March 1995 downwards to revenue of ¥341,000 million and net income of ¥18,000 million.

Taito

Taito Corp., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥45,894 million, up 0.4% over the same period a year ago, and net income of ¥1,430 million, down 22.1%.

A breakdown of revenue shows that operation income accounted for ¥31,110 million, down 1.9% from the same term a year ago, coin-op games ¥8,274 million, down 1.9%, arcade equipment ¥4,045 million, up 25.7%, home videos ¥2,185 million, up 1.8%,

and others ¥278 million, up 30.9%. The export ratio increased from 2.8% to 3.1%.

Taito explains that, although the coin-op business tapered off due to the overall slump, the growth in its "X-2000" karaoke business led to a slight revenue increase overall.

Taito revised its forecasts for the fiscal year ending March 1995 slightly downwards to revenue of ¥96,100 million and net income of ¥3,100 million.

Namco

Namco Limited, Tokyo, reported mid-term revenue of ¥36,141 million, up 14.9% over the same period a year ago, and net income of ¥516 million, down 29.1%.

A breakdown of revenue shows that operation income accounted for ¥19,919 million, up 6.5% over the same term a year ago, coin-op games ¥9,764 million, up 8.8%, home vid-

eos ¥6,216 million, up 66.2%, and others ¥241 million. The export ratio rose slightly from 8.0% in the same term a year ago to 8.4%.

The company attributes the decrease in net income despite the increase in revenue to the expenses it incurred issuing convertible bonds in July. Although the environment surrounding the coin-op business is unfavorable, Namco says that it intends to develop high quality games and operations, and thereby achieve steady growth.

Namco revised its forecasts for the fiscal year slightly downwards to net income of ¥2,400 million, but kept revenue unchanged at ¥80,000 million.

As for Capcom, Konami, Jaleco and Tecmo - four out of the eight companies which offer their stocks for public subscription - their mid-term results will be reported in the next issue.

Nintendo Unveils 32-bit "Virtual Boy" System

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, has recently developed a portable game system, "Virtual Boy", by applying the "Virtual Display" technology of Reflection Technology Inc., MA, U.S.A., and intends to ship it in April 1995.

This was announced by the company on November 14, and "Virtual Boy" was unveiled for the first time at the 6th "Shoshinkai Software Expo" held on November 14-15 in Tokyo.

"Virtual Display" embodies a technology that, by combining a light emitting diode (LED) with a mirror and causing it to scan, converts red rays into images against a dark background. This technology has been patented by Reflection Technology. Nintendo obtained an exclusive license in 1992, and has proceeded with the development of game software. Its salient

feature is such that, by combining the images in the right and left eyes, the player sees solid 3-D images.

As a result, "Virtual Boy" uses neither TV monitor nor liquid crystal screen. It is a portable game system with a built-in 32-bit RISC type CPU, and since game software is in cartridge form, it is very similar to video games. Players enjoy it by using an attached control pad. It can operate for 7 hours with 6 AAA type batteries.

Three software titles are to be released together with the console: "Super Space Pinball", "Telero Boxer" and "Mario Brothers VB" (all these are tentative names). The console is priced at ¥19,800 and software at ¥5,000 - ¥6,000 and Nintendo forecasts 3 million consoles and 14 million pieces of software will be shipped.

Konami Revises Forecast Drastically Downwards

Konami Co., Ltd., Tokyo, drastically revised downward its forecast for the fiscal year ending March 1995. This was announced by Konami on November 9. Following Tecmo and Jaleco who reported mid-term losses, Konami also forecast a mid-term loss and its stock price dropped sharply as a result.

In May 1994, Konami predicted that the mid-term revenue would be ¥14,800 million and the net income ¥100 million but changed the forecast to revenue of ¥10,500 million and a net loss of ¥5,400 million. According to Konami, the loss was due to the

disposal of dead stock in the US home video division which led to a special loss of ¥2,900 million.

In the coin-op games department, the PCB games "Fantastic Journey" and "Crazy Cross" scored hits, but medal games were not so successful. In the home videos department, sales in Japan were poor pending the arrival of the new 32-bit systems, while sales overseas were bogged down by the continuing inventory problem. A major factor was the collapse of prices in the American home video market.

As for its fiscal year results ending March 1995, although Konami predicted in May 1995 that the revenue would be ¥38,000 million and the net income ¥1,000 million, it has recently revised the forecasts to revenue of ¥30,100 million and net loss of ¥14,500 million. Since the company's consolidated results for the fiscal year ended March 1994 also showed a net loss of ¥2,891 million, Konami seems set to register a deficit for two years in a row.

Editor: Masumi Akagi
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
© 1994 Amusement Press, Inc.

KOMAYA™

THE BIG NAME
IN JAPANESE REDEMPTION



MINI HOCKEY
W: 30"
H: 37"
L: 51"
WEIGHT: 168LB

WE ARE THE EXCLUSIVE
DISTRIBUTOR FOR KOMAYA PRODUCTS
ALL OVER THE WORLD.
PLEASE CONTACT:
Fillmore, inc.
10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan
Phone: 81-727-54-2535 Fax: 81-727-54-2522

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

2P対戦・乱入対戦OK
アクションパズルゲーム

●レバーとボタン1つだけの簡単操作!!
●ゲームは3回戦。
●先に2勝したプレイヤーの勝ち。

「はじける楽しさ!」
2倍です!!

おなじみバブルンとボブルンが、
ヒリヒリと感覚で楽しめるアクション
パズルゲームになって登場!
必勝テクニックの秘訣を伝授して、
ストレスをはじき飛ばそう。



メインボードに
サブボードを接続するだけの
簡単システム登場!

TAITO F3 PACKAGE SYSTEM



謎解きのスリルと映画のロマンが合体!
3つのストーリーより選択・各12ラウンド構成



ワールドクラスの
興奮と感動が帰ってくる

●全42チームからセレクト
●横・斜め・真上からのスクリーンショット
●PK時の画面は、キッカー側からの視点でリアルな迫力を再現。

思わず手に汗にぎる!
新感覚サッカーゲームでゴールを狙え!!



●専用ハンマーで3つのパッドを叩くとサッカーボールが上に飛ばされます。
中央のディフェンダーとゴール手前のキーパーをよけて、うまく一番上までボールがたどりつければ得点!
●時間内に規定点を超えると景品が出されます。

■寸法/W1,500×D880×H2,100(mm) ■重量/238kg(筐体を含む)



ドリームターボ
スロット付きのプッシュ
ーマシン。摩耗不可
思議な魅力で、人を引きつ
けます。



ドリーム'97
1ゲーム8BETのマシ
ンだから、高インカムが
期待できます。



ビンゴウェーブ
ピンボールスタイルの
魅惑のビンゴ。8人が1
度にプレイできる大型
筐体。

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
©TAITO CORP. 1994

株式会社 **タイトー**
本社: 千102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL: (03)3222-4608